

BAB I PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pesatnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi telah membawa dampak secara global, seperti persaingan dalam berbagai bidang kehidupan, salah satu diantaranya bidang pendidikan. Program pendidikan yang bersifat konvensional sukar dipertahankan seutuhnya, karena tersedianya media dan informasi baru yang makin banyak dan bervariasi. Salah satu media yang perkembangannya semakin pesat adalah penggunaan Teknologi Informasi dan Teknologi Informasi Komunikasi (TIK). Penggunaan Teknologi Informasi sebagai sarana pendidikan dimungkinkan karena banyak potensi yang dapat dimanfaatkan dari Teknologi Informasi tersebut. Perkembangan Teknologi Informasi yang sangat pesat membawa paradigma baru dalam pendidikan sebagaimana dapat dilihat pada Tabel 1.1 berikut ini :

Tabel 1.1 Perubahan arah paradigma pendidikan sebagai dampak perkembangan teknologi informasi

Dari	Menjadi
1. Pembelajaran tradisional	Pembelajaran modern
2. Berpusat pada guru	Berpusat pada siswa
3. Penggunaan satu jenis media	Menggunakan banyak media
4. Pekerjaan mandiri	Pekerjaan kolaborasi
5. Penyampaian informasi	Pertukaran informasi
6. Pengetahuan diperoleh hanya berdasarkan fakta	Pengetahuan dapat diperoleh berdasarkan berpikir kritis dan pengambilan keputusan

Perubahan arah paradigma tersebut menghasilkan produk Teknologi Informasi yang lebih canggih yang kalau dimanfaatkan seoptimal mungkin, dapat membawa nuansa dan perspektif baru dalam dunia pendidikan yang pada gilirannya akan dapat mengakselerasi peningkatan mutu pendidikan (Sadiman, 2008).

Media adalah salah satu komponen penting di dalam proses pembelajaran di sekolah. Media pembelajaran yang lebih maju dan variatif dapat dibuat dengan memanfaatkan kemajuan teknologi komputer. *Powerpoint* adalah salah satu program (*software*) yang menawarkan kemudahan media presentasi pembelajaran audio-visual berbasis komputer. Guru perlu mengetahui dan memahami pemanfaatan *powerpoint* dengan maksimal melalui belajar dan latihan untuk membuat media presentasi pembelajaran yang menarik. *Microsoft Powerpoint* merupakan perangkat lunak yang mudah dan sering digunakan untuk membuat media pembelajaran. Di dalam *powerpoint* terdapat menu-menu yang memungkinkan pengguna untuk membuat dan mengembangkan media pembelajaran lebih menarik, lebih interaktif dan lebih menyenangkan.

Pemerintah melalui Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) serta Kementerian Agama (Kemenag) telah melakukan berbagai usaha untuk meningkatkan mutu dan hasil pendidikan nasional. Usaha pemerintah dalam meningkatkan mutu dan hasil pendidikan nasional antara lain peningkatan kualitas guru melalui program profesi guru (PPG), merekonstruksi kurikulum sehingga muncul Kurikulum Berbasis Kompetensi (KBK) selanjutnya lahirlah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP). Berdasarkan KTSP, tujuan pembelajaran kimia mencakup : (1) Membentuk sikap positif terhadap kimia dengan menyadari keteraturan dan keindahan alam serta mengagungkan kebesaran Tuhan Yang Maha Esa, (2) Memupuk sikap ilmiah yaitu jujur, objektif, terbuka, ulet, kritis, dan dapat bekerjasama dengan orang lain, (3) Memperoleh pengalaman dalam menerapkan metode ilmiah melalui percobaan atau eksperimen, dimana peserta didik melakukan pengujian hipotesis dengan merancang percobaan melalui pemasangan instrumen, pengambilan, pengolahan dan penafsiran data, serta menyampaikan hasil percobaan secara lisan dan tertulis, (5) Meningkatkan kesadaran tentang terapan kimia yang dapat bermanfaat dan juga merugikan bagi individu, masyarakat, dan lingkungan serta menyadari pentingnya mengelola dan melestarikan lingkungan demi kesejahteraan masyarakat, (6) Memahami konsep, prinsip, hukum, dan teori kima

serta saling keterkaitannya dan penerapannya untuk menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari dan teknologi (Puskur, 2011).

Tujuan di atas juga sesuai dengan fungsi pendidikan nasional sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 UU Sisdiknas Tahun 2003. Dalam UU tersebut disebutkan bahwa pendidikan nasional berfungsi mengembangkan kemampuan dan membentuk watak serta peradaban bangsa yang bermartabat dalam rangka mencerdaskan kehidupan bangsa, bertujuan untuk berkembangnya potensi peserta didik agar menjadi manusia yang beriman dan bertakwa kepada Tuhan Yang Maha Esa, berakhlak mulia, sehat, berilmu, cakap, kreatif, mandiri, dan menjadi warga negara yang demokratis serta bertanggung jawab (Muslich, 2002).

Tanggung jawab sekolah dalam memasuki era globalisasi yaitu harus menyiapkan siswa untuk menghadapi semua tantangan yang berubah sangat cepat dalam masyarakat. Hal ini menyebabkan sekolah dituntut untuk mampu menghasilkan SDM unggul yang mampu bersaing dalam kompetisi global. Peningkatan kualitas dan kemampuan siswa dapat dilakukan salah satunya dengan memanfaatkan komputer sebagai lahan untuk mengakses ilmu pengetahuan seluas-luasnya. Sebagian besar guru-guru di SMA menghadapi kenyataan bahwa kebanyakan siswa menganggap pelajaran kimia sebagai mata pelajaran yang sulit, sehingga siswa merasa kurang mampu untuk mempelajarinya (Situmorang, 2001:20). Salah satu sumber kesulitan tersebut disebabkan diantaranya karena materi kimia memiliki konsep-konsep yang masih sulit dibayangkan oleh daya imajinasi siswa (abstrak).

Dewasa ini banyak pihak yang menuntut peningkatan kualitas sesuai tujuan yang tercantum dalam pasal 3 UU Sisdiknas Tahun 2003 yakni pendidikan disekolah menghasilkan siswa yang cerdas dan juga siswa yang berkarakter. Tuntutan tersebut didasarkan pada fenomena sosial yang berkembang, yakni meningkatnya kenakalan remaja dalam masyarakat, seperti perkelahian massal dan berbagai kasus moral lainnya. Oleh karena itu, lembaga pendidikan formal

sebagai wadah resmi pembinaan generasi muda diharapkan dapat meningkatkan peranannya dalam pembentukan kepribadian peserta didik melalui peningkatan kualitas pendidikan karakter(Sahlan , 2012).

Salah satu karakter yang dapat ditanamkan pada peserta didik adalah karakter rasa ingin tahu dan menghargai prestasi. Karakter rasa ingin tahu dan menghargai prestasi adalah karakter dari delapan belas karakter yang harus ditanamkan di tingkat satuan pendidikan sekolah atau madrasah. Kedua karakter ini dianggap penting bagi proses pembelajaran di Indonesia. Melalui pendidikan karakter, siswa akan dilatih untuk lebih menghargai dan menerapkan nilai-nilai yang ada sehingga dalam kehidupannya menjadi insan yang berbudi pekerti, berakhlak dan selalu bertaqwa kepada Tuhan Yang Maha Esa. Melalui pendidikan karakter pula, siswa akan dilatih mengembangkan kemampuan berpikir logis, yaitu mampu memecahkan masalah sehingga kelak menjadi insan yang tangguh, kreatif dan bermanfaat bagi alam semesta.

Pada penelitian Syahputra (2009), mengenai “Pengaruh Motivasi Belajar Terhadap Keberhasilan Belajar Pada Mata Pelajaran Kimia Melalui *Project Based Learning* Menggunakan Media Internet Di SMP” yang menyatakan Hasil belajar kimia siswa yang diajar dengan *project based learning* menggunakan media internet lebih baik secara signifikan dibandingkan dengan hasil belajar kimia siswa tanpa menggunakan media internet.

Dalam membangun perubahan hasil belajar ke arah yang lebih baik sehingga siswa mampu menguasai pokok bahasan kimia yang sudah diajarkan dibutuhkan media pembelajaran yang sesuai dengan pokok bahasan yang diajarkan. Pada penelitian Fuadaturrahmah (2011), mengenai ” Pengaruh Model Pembelajaran Inkuiri dan Penggunaan Media Berbasis Komputer (CD Movie dan Flash) terhadap Kreativitas dan Hasil Belajar Siswa Kelas XI pada Pokok Bahasan Koloid”, menyatakan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan hasil belajar siswa yang dibelajarkan melalui model pembelajaran inkuiri dengan penggunaan media berbasis komputer dibandingkan dengan hasil belajar siswa

yang diajar dengan pembelajaran konvensional dengan penggunaan media berbasis komputer.

Dengan demikian maka sangatlah perlu dibina dan dikembangkan kemampuan profesional guru untuk mengelola program pembelajaran yakni mampu menggunakan strategi pembelajaran bervariasi, penggunaan satu model pembelajaran yang tidak bervariasi akan membuat siswa bosan sehingga siswa kurang termotivasi untuk belajar dan pada akhirnya menyebabkan hasil belajar siswa menjadi rendah.

Model Pembelajaran *Project Based Learning* dapat dijadikan salah satu alternatif dalam memperbaiki proses pembelajaran. Dengan model pembelajaran *Project Based Learning* menjadikan belajar bukan merupakan paksaan melainkan menjadikan pembelajaran disekolah akan lebih memiliki manfaat. Pembelajaran ini dipilih karena dari hasil-hasil penelitian menunjukkan bahwa interaksi memiliki berbagai pengaruh positif terhadap perkembangan pengetahuan peserta didik. Dimana pada pembelajaran ini menuntut peserta didik untuk bekerjasama dan dapat meningkatkan rasa tanggung jawab peserta didik atas apa yang dipelajari dengan cara yang menyenangkan.

Berdasarkan uraian di atas, maka dilakukan suatu penelitian mengenai **Penerapan Model Pembelajaran *Project based Learning (PBL)* Dengan Media Berbasis Komputer Untuk Meningkatkan Hasil Belajar Dan Karakter Rasa Ingin Tahu Serta Menghargai Prestasi Siswa Pada Materi Asam Basa.**

1.2 Identifikasi Masalah

Identifikasi masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Pendidikan belum berjalan seimbang dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang sangat pesat.
2. Kurangnya penggunaan media dan strategi dalam pembelajaran kimia.
3. Pembelajaran umumnya berlangsung secara konvensional.
4. Adanya tuntutan penanaman nilai-nilai karakter bangsa dalam pendidikan.
5. Siswa masih menganggap pelajaran kimia merupakan mata pelajaran yang sulit, tidak menarik dan membosankan

1.3 Pembatasan Masalah

Ditinjau dari berbagai masalah yang muncul, maka masalah yang diteliti berkaitan dengan penggunaan media berbasis komputer dalam pembelajaran kimia terhadap rasa ingin tahu, menghargai prestasi dan hasil belajar kimia pada pembelajaran berbasis *project based learning* pada materi asam basa. Jika proses ini diteliti secara menyeluruh maka ruang lingkupnya terlalu luas. Oleh karena itu, penelitian ini dibatasi pada :

1. Pembelajaran dilakukan dengan pendekatan *project based learning* menggunakan media berbasis komputer.
2. Penelitian dilakukan pada siswa kelas IX IA pada semester genap dengan pokok bahasan asam basa. T.A. 2012-2013.
3. Karakter yang dianalisis : rasa ingin tahu dan menghargai prestasi.
4. Hasil belajar yang diukur adalah ranah kognitif dengan jenjang C₁ – C₄

1.4 Rumusan Masalah

Adapun rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
2. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer?
3. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
4. Apakah terdapat perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
5. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
6. Apakah terdapat perbedaan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
7. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer?

8. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer?
9. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*)?
10. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer?
11. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer?
12. Apakah terdapat hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*)?

1.5 Tujuan Penelitian

Tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui :

1. Ada atau tidak perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*).
2. Ada atau tidak perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer.
3. Ada atau tidak perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran langsung (*direct instruction*).

4. Ada atau tidak perbedaan hasil belajar yang signifikan antara siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*).
5. Ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*).
6. Ada atau tidak perbedaan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media komputer dan pembelajaran *project based learning* tanpa media komputer serta pembelajaran langsung (*direct instruction*).
7. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media computer.
8. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media computer.
9. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter rasa ingin tahu dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).
10. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* dengan menggunakan media computer.
11. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran *project based learning* tanpa media computer.
12. Ada atau tidak hubungan yang signifikan antara karakter menghargai prestasi dengan hasil belajar siswa yang diajar dengan model pembelajaran langsung (*direct instruction*).

1.6 Manfaat Penelitian

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis. Tujuan hasil penelitian secara teoritis, diharapkan dapat menambah khasanah pengetahuan dan ilmu khususnya teori-teori yang berkaitan dengan penggunaan model pembelajaran berbasis *project based learning* dan penggunaan media komputer terhadap hasil belajar dan karakter siswa. Selain itu dapat dijadikan bahan masukan bagi para guru kimia dalam melakukan pembelajaran yang lebih efektif dan efisien guna meningkatkan prestasi belajar siswa.

Manfaat penelitian secara praktis diharapkan dapat memperluas wawasan penggunaan model pembelajaran *project based learning* dan penggunaan media komputer terhadap hasil belajar dan karakter siswa serta dapat menerapkannya pada berbagai disiplin ilmu sesuai dengan materi pelajaran. Selain itu sebagai bahan masukan bagi sekolah dan lembaga-lembaga penyelenggara pendidikan dalam upaya meningkatkan hasil belajar dan karakter siswa khususnya mata pelajaran kimia

1.7. Defenisi Operasional

1. *Project Based Learning* (PBL) merupakan metoda belajar yang menggunakan masalah sebagai langkah awal dalam mengumpulkan dan mengintegrasikan pengetahuan baru berdasarkan pengalamannya dalam beraktifitas secara nyata.
2. Pendidikan karakter adalah pendidikan yang menanamkan nilai-nilai tertentu pada anak didik (siswa), seperti nilai-nilai yang berguna bagi pengembangan dirinya. Nilai-nilai tersebut antara lain adalah nilai kejujuran, kerja sama, percaya diri, toleransi serta tanggung jawab. Dalam penelitian ini, karakter yang diamati yaitu kerja sama dan toleransi.
3. Hasil belajar menurut sudjana (1999) adalah kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya. Hasil belajar dinyatakan dalam bentuk skor yang diperoleh dari hasil tes.